

I dati di «Italia Creativa»

Burocrazia e illegalità frenano la crescita dell'industria culturale

ALVISE LOSI

■ ■ ■ «Anche quando il bicchiere è mezzo pieno, noi italiani siamo abituati a vederlo mezzo vuoto». Suona come un monito la frase del ministro dei Beni culturali Dario Franceschini. Un monito per dire che il governo sta lavorando e i frutti si vedono, ma anche una difesa rispetto a quanto ancora manca da fare. Perché è vero che sono in crescita i numeri dell'industria della cultura in Italia, presentati a Milano alla II edizione di «Italia Creativa», tavola rotonda organizzata dalla Società italiana autori ed editori in collaborazione con Ernst&Young, che ne ha curato lo studio e i dati. Ma non si può negare che chi quel bicchiere lo vede mezzo vuoto ha più di una motivazione. E se il settore è in salute, con una crescita quasi doppia nel 2015 rispetto al Pil medio italiano (+2,4% contro +1,5%), il gap rispetto al potenziale inespresso è ancora troppo elevato (la metà dell'attuale fatturato). Ecco il motivo di una lettera a «sostegno e difesa dell'industria culturale» firmata da 23 associazioni di categoria, da Siae ad Agis (spettacolo), da Anica (cinema) ad Aesvi (videogiochi). Dove, tra le altre cose, si legge un invito a «stimolare l'espansione per cogliere le opportunità esistenti», ma anche a legiferare in materia di lotta alla pirateria e difesa del diritto di autore nel nuovo mondo digitale.

La cultura italiana è in salute, con un valore economico complessivo di 47,9 miliardi di euro, pari al 3% del Pil, e una quota di occupati pari a un milione di persone, che lo rende il terzo settore con più lavoratori in Italia, dopo ristorazione ed edilizia. Nel 2015 solo quotidiani e periodici hanno subito un calo (-8,3%), a fronte di una crescita a doppia cifra (+10%) per la musica e appena inferiore per radio (+9,3%) e videogiochi (+9,5%). E fin qui il bicchiere mezzo pieno. Ma sono i numeri relativi al «potenziale inespresso» che fanno pensare a quello mezzo vuoto. Il valore dell'industria della cultura in Italia potrebbe arrivare a 72 miliardi di euro: almeno 24 miliardi (equivalenti alla metà del valore nel 2015) vanno persi nei meandri della burocrazia e dell'illegalità. La sola pirateria ruba circa 8,3 miliardi di euro. Senza dimenticare l'assenza di regolamentazione per i colossi del web come Facebook e Google, che, ha sottolineato il presidente di Mediaset Fedele Confalonieri, «in Italia hanno assunto circa 300 persone, mentre il solo settore televisivo ha circa 22mila occupati diretti». E il dato più significativo è proprio quello relativo ai potenziali posti di lavoro nella filiera culturale: mezzo milione in più rispetto a oggi. Il problema però è l'assenza di un piano condiviso.

Uno degli strumenti su cui puntare potrebbe essere l'educazione alla legalità, perché come ha ricordato il cantante Manuel Agnelli «quando scarichi una canzone o un film da Internet, non stai commettendo solo un atto illegale, stai rubando il lavoro di qualcuno: in Italia manca la percezione che la cultura sia il prodotto di un lavoro». Tutti temi sui cui il ministro dei Beni culturali ha promesso il massimo impegno. «Abbiamo investito molte risorse», ha spiegato Franceschini, «nella nuova legge sull'audio-visivo. Nel Fondo unico per lo spettacolo 2017 ci sono 26 milioni in più e cercheremo di trovare più soldi per i giovani e per chi internazionalizza. Abbiamo fatto il bando Pon da 114 milioni per le nuove imprese del Sud. Nel 2017 il bonus da 500 euro per i giovani è utilizzabile anche per la musica: si tratta di altri 290 milioni all'anno».